

Brîĝo

Brîĝo estas kartludo por kvar ludantoj, dividitaj en duopojn, nomatajn ankaŭ *flankoj* (duopo batalas kontraŭ duopo). La ludo konsistas el sinsekvaj *disdonoj*, ĉiu el kiuj havas du fazojn: la aŭkcion kaj la kartludadon. Brigo estas posteulo de la kartluda familio visto, kiu ankaŭ inkluzivas pikojn kaj kerojn.

La brîĝo ligiĝas al inicianto Culbertson. Tiu ĉi artikolo priskribas la klasikan robrobriĝon, kiun oni kutime ludas inter amikoj. Ekzistas ankaŭ kelkaj aliaj variantoj de la ludo, la plej gravaj estas turnirbrîĝo kaj Ĉikago-brîĝo (la diferencoj koncernas precipe la poentokalkuladon).

Enhavo

Disdonado

La aŭkcio

La kartludado

Komenco

Poentoj

Poentoj pro plenumo de la kontrakto

Partio kaj robro

Vundobleco kaj ŝlemoj

Poentoj en okazo de neplenumo de la kontrakto

Duobligado kaj reduobligado

Premioj pro honoroj

Rimarko pri antaŭnelongaj ŝanĝoj en poentokalkulado

Brîĝo kaj Esperanto

Bibliografio

Referencoj



Vido de brîĝo de perspektivo de la «deklarinto», kiu ankaŭ ludas la kartojn de la «fantomo».

Disdonado

La kvar ludantoj sidas ĉirkaŭ unu tablo tiel, ke kontraŭ ĉiu sidas lia partnero (do, dekstre kaj maldekstre de ĉiu ludanto sidas liaj kontraŭuloj). Tradicie la ludantoj estas nomataj *nordo*, *oriento*, *sudo* kaj *okcidento* (*nordo* kaj *sudo* konsistigas unu flankon, dum *oriento* kaj *okcidento* konsistigas la alian flankon).

Por briĝo oni uzas la ordinaran 52-kartan ludkartaron. Komence de ĉiu disdono unu ludanto disdonas ĉiujn 52 kartojn (antaŭe miksitajn de lia maldekstra kontraŭulo) unuope dekstrume, komencante de sia maldekstra kontraŭulo kaj finante per karto al si mem. Antaŭ disdonado (sed post mikrado) la disdonanto petas sian dekstran kontraŭulon dividi la kartaron hazarde en du partojn (malsupran kaj supran, ambaŭ partoj devas enhavi pli ol tri kartojn) kaj metas la malsupran parton sur la supran tiel, ke neniu vidu la lastan karton. Tuto de la 13 kartoj, donitaj al unu ludanto, estas nomata *mano*.

La vico por disdonado turniĝas dekstrume (la maldekstra najbaro de la disdonanto iĝas la sekva disdonanto).

Estas oportune ludi kun du kartaroj, uzataj alterne. Tiuokaze dum disdonado la partnero de la disdonanto povas jam miksi la alian kartaron por la sekva disdono.

La aŭkcio

La celo de la aŭkcio estas elekti unu ludanton, nomatan la *deklarinto*, fiksi la atuton kaj fiksi la kontrakton, determinantan, kiom da kartoprenoj la flanko de la deklarinto devas preni minimume.

La aŭkcion komencas la disdoninto. Dum la aŭkcio la ludantoj faras anoncojn laŭvice dekstrume. Ludanto povas dum sia vico agi en unu el la sekvaj manieroj:

- fari proponon,
- pasi,
- duobligi, nur se la lasta anonco (escepte de pasoj) estis propono, farita de kontraŭulo,
- reduobligi, nur se la lasta anonco (escepte de pasoj) estis duobligo, farita de kontraŭulo.

La duobligado kaj reduobligado influas nur la poentokalkuladon, ili ŝanĝas nek la atuton, nek la nombron de prenadaj kartoprenoj. Ĉe duobligado poentosumoj de punoj kaj premioj kreskas. Tial oni duobligas kutime tiam, kiam oni opinias, ke la kontraŭuloj ne povas plenumi la kontrakton, anoncitan de ili en la lasta propono. La efiko de reduobligado estas, ke poentosumoj de punoj kaj premioj kreskas pli. El la reguloj pri poentokalkulado videblas, ke duobligado (kaj reduobligado) perdas sian efikon, se de iu estas farata nova propono.

Propono konsistas el du partoj:

- entjera nombro inter 1 kaj 7 (inkluzive),
- emblemo aŭ «sen atuto».



Franca kartaro (dekstre) kun briĝa aŭkcia kontrolilo (maldekstre).

En briĝo estas uzata la sekva hierarkio de la kvar emblemoj kaj «sen atuto» (laŭ la kreskanta ordo): «trefo», «karoo», «kero», «piko», «sen atuto». La 35 eblaj proponoj estas ordigitaj laŭ supereco tiel: propono kun pli granda nombro estas supera al propono kun pli malgranda nombro; proponoj kun la sama nombro estas ordigitaj laŭ la hierarkio de emblemoj. Do, la plej malsupera propono estas «unu trefo», ĝin sekvas «unu karoo», «unu kero» kaj tiel plu ĝis «sep sen atuto». Ĉiu farata propono devas superi ĉiujn proponojn, jam faritajn dum la sama aŭkcio (oni ne povas ripeti proponon, faritan de iu alia).

La aŭkcio povas daŭri plurajn rondojn. Ĝi finiĝas, kiam tri sinsekvaj anoncoj estis pasoj (kompreneble, duobligado kaj reduobligado ne estas pasoj). Sed estas unu escepto: se la tri unuaj anoncoj estis pasoj, la aŭkcio ankoraŭ ne finiĝas, ĝi finiĝos, nur se la kvara ludanto tuj pasos.

Indas menci, ke ludanto, kiu pasis dum unu rondo, povas ne pasi dum la sekvaj rondoj.

Se ĉiuj kvar ludantoj pasis komence de la aŭkcio, la kartludado ne okazas kaj neniu flanko ricevas poentojn. Alie la lasta propono de la aŭkcio iĝas la *kontrakto*. La emblemo de la kontrakto iĝas la *atuto*. El la flanko, farinta la lastan proponon, tiu ludanto, kiu kiel unua proponis la emblemon (aŭ «sen atuto»), fariĝontan finfine la atuto, estas nomata la *deklarinto* (do, la proponon, gajnintan la aŭkcion, faris la deklarinto aŭ lia partnero). La partnero de la deklarinto estas nomata la *fantomo*, li ne partoprenas en la sekva fazo de la aktuala disdono. La kontraŭuloj de la deklarinto estas nomataj *defendantoj*.

La nombro el la kontrakto plus ses donas la nombron de kartoprenoj, kiujn la flanko de la deklarinto devas gajni: se la deklarinto sukcesos gajni tiom da kartoprenoj, poentojn ricevos nur lia flanko, alie nur la flanko de defendantoj.

Ekzistas multaj sistemoj kaj konvencioj, per kiuj dum la aŭkcio partneroj komunikas unu al la alia informojn pri siaj kartoj por trovi kiel eble plej profitan kontrakton. Gravas, ke oni povas komuniki informojn nur per laŭregulaj anoncoj kaj la ricevanto de la informoj devas klarigi la signifon al siaj kontraŭuloj, se ili tion postulas.

Teorie la aŭkcio estas aŭ natura aŭ artefarita. En la natura sistemo ekzemple unu trefo signifas difinitajn trefojn kun valoroj. En artefarita sistemo unu trefo ne signifas trefojn, sed io alian. Ankaŭ la natura sistemo uzas artefaritajn deklarojn. Komence oni uzis naturan sistemon de Culbertson. En tiu artefaritaĵo estas unu trefo, kiu signifas: la koloroj estas ĝenerale egalaj kaj estas starta valoro. Nuntempe la valoro-kalkulo estas la jena: Aso=4, Reĝo=3, Damo=2, Fanto=1. Ĝenerale kaze de 13 punktovaloro oni komencas la aŭkcion. La alia konata artefaritaĵo estas nomumita «Stayman». Se la partnero komencas la aŭkcion *unu senatuto*, la respondulo diras 2 trefoj, kiu tute ne signifas trefojn, sed demandas pri piko aŭ kero. Se la alia respondas 2 karooj, tiu tute ne signifas karoojn, sed tion, ke mi ne havas longan pikon aŭ keron. Tiu sistemo daŭriĝas...

Nepre menciindas artefaritaĵo 4 senatutoj. Tiu tute ne deklaras ian valoron, nur demandas pri asoj. la respondoj iomete malakordiĝas. Unu el la simpla respondo estas 5 trefoj = mi havas 0 aŭ 4 asojn, 5 karooj = mi havas 1 ason, 5 keroj = mi havas 2 asojn, 5 pikoj = 3 asoj.

La plej populara natura sistemo estas Standard American.

La kartludado

Dum la kartludado la celo de ĉiu flanko estas gajni kiel eble plej da kartoprenoj. La kartoprenoj de du partneroj estas kalkulataj kune, t.e. ne gravas, kiu el ili gajnis la kartoprenon.

En briĝo estas uzata la sekva hierarkio de la 13 kartoj de unu emblemo (laŭ la ordo de kresko de forto): 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, *fanto*, *damo*, *reĝo*, *aso*. En la fazo de kartludado estas ludataj 13 *kartoprenoj* (aŭ simple *prenoj*). Ĉiu kartopreno konsistas el kvar kartoj, po unu de ĉiu mano. Tiu mano, kiu komencas kartoprenon, povas uzi iun ajn el siaj kartoj. La aliaj manoj sekvas lin dekstrume. Ĉiu devas doni karton

samembleman al la unua karto, sed se mano ne enhavas samembleman karton, ĝi povas doni ajnan karton (tutegale, ĉu atutan aŭ neatutan).

La plej forta atuto gajnas la kartoprenon. Se ĉeestas neniu atuto, tiam la kartoprenon gajnas la plej forta karto de la emblemo, per kiu la kartopreno komenciĝis. La gajninta mano komencas la sekvan kartoprenon. La kartoprenoj, gajnitaj de du manoj de la sama flanko, estas kalkulataj kune.

La unuan kartoprenon komencas la maldekstra kontraŭulo de la deklarinto. Tuj post tio la fantomo (la partnero de la deklarinto) metas siajn kartojn sur la tablon tiel, ke ilin vidas ĉiu ludanto. Dum la kartludado la deklarinto ordonas al la fantomo, kiun karton meti (kompreneble, nur tiam, kiam venas la vico de la fantomo). Por klareco notindas, ke se kartoprenon gajnis karto de fantomo, tiam la sekvan kartoprenon necesas komenci per karto de fantomo, kaj se kartoprenon gajnis karto el la mano de la deklarinto, tiam la sekvan kartoprenon necesas komenci per karto el lia mano.

Ekzistas rafinitaj sistemoj de signaloj (per elekto de unu aŭ alia karto), per kiuj dum la kartludado defendantoj komunikas unu al la alia informojn pri siaj kartoj.



Homoj ludante briĝon.

Komenco

La komenco estas pli grava, ol ĉe ŝako. Pri tio temas faklibroj. La plej gravaj konsiloj:

- komencu kun la plej valora karto en tiu emblemo, kiun via partnero unuafoje menciis,
- komencu kaze de senatuta ludo en tiu emblemo, kiu estas ĉe vi la plej longa,
- komencu kaze de atuta ludo kun karto, kiu estas ununura en la emblemo (nature tio ne estu atuto),
 - komencu kaze de atuta ludo kun karto en tiu emblemo, kiu konsistas nur en 2 kartoj (nature tio ne estu atuto), inter ili estu la plej valora,
- bona komenco estas la reĝo el kombinoj de aso-reĝo aŭ reĝo-damo,
- malbona komenco estas kombino de aso-damo.

Poentoj

En robrobriĝo unu robroy konsistas el *partioj*, kiuj siavice konsistas el disdonoj. La robroy daŭras, ĝis unu flanko gajnas du partiojn.

Fine de ĉiu *disdono* oni kalkulas la poentojn por la du flankoj. Ekzistas du tipoj de poentoj: la poentoj sub la linio kaj la poentoj super la linio (ekzemple, por gajni partion necesas havi ne malpli ol 100 poentojn sub la linio).

Fine de la robroy oni sumigas ĉiujn poentojn de unu flanko kaj faras same por la alia flanko. La flanko, havanta pli da poentojn, gajnas. La diferenco, dividita per 100, estas la rezulto de la robroy.

Poentoj pro plenumo de la kontrakto

Se la deklarinto plenumis la kontrakton (t.e. gajnis ne malpli da kartoprenoj ol ses plus la nombro el la kontrakto), tiam la nombron el la kontrakto, multiplikitan per emblemdependa koeficiento, oni alkalkulas al lia flanko sub la linio. La nombron de superfluj gajnitaj kartoprenoj, multiplikitan per la emblemdependa koeficiento, oni alkalkulas al lia flanko super la linio.

La koeficiento estas 20 por trefo kaj karo (la minoraj emblemoj) kaj 30 por kero kaj piko (la maĵoraj emblemoj). Por «sen atuto» la koeficiento estas 30 kaj sub la linio oni aldonas ankoraŭ 10 poentojn.

Ekzemploj;

Kontrakto «2 trefoj», 9 gajnitaj prenoj: 40 (2×20) poentoj sub la linio, 20 (1×20) super la linio.

Kontrakto «4 keroj», 10 gajnitaj prenoj: 120 (4×30) poentoj sub la linio, 0 (0×30) super la linio.

Kontrakto «4 sen atuto», 11 gajnitaj prenoj: 130 ($4 \times 30 + 10$) poentoj sub la linio, 30 (1×30) super la linio.



Kvar ludantoj de briĝo. La maldekstra ludanto estas la deklarinto. Lia partnero trans la tablo malkaŝis liajn kartojn sur la tablo kiel la «fantomo».

Partio kaj robro

Kiam la sumo de poentoj de unu flanko sub la linio atingas (aŭ eĉ superas) 100 poentojn, tiam tiu flanko gajnas la partion kaj ĉe ambaŭ flankoj ĉiuj poentoj sub la linio iĝas poentoj super la linio (kaj sumiĝas kun la poentoj, kiuj jam estis tie). La sekvan partion ambaŭ flankoj komencas kun 0 sub la linio. Do, por gajni partion per nur unu disdono sufiĉas plenumi kontrakton sur la nivelo kvin en minora emblemo, kvar en maĵora emblemo aŭ tri en «sen atuto».

La flanko, gajninta du partiojn, ricevas premion pro la fino de la robro. La premio konsistas el 700 poentoj super la linio, se la kontraŭuloj ne gajnis eĉ unu partion (t.e. la robro konsistis el du partioj), kaj nur 500 poentoj super la linio, se la kontraŭuloj gajnis unu partion (t.e. la robro konsistis el tri partioj).

Vundebleco kaj ŝlemoj

Flanko, kiu jam gajnis unu partion en la kuranta robro, estas *vundebla*. Ĉu la flanko de la deklarinto estas vundebla, gravas en poentokalkulado (precipe ĉe la poentoj pro ŝlemoj kaj neplenumo de la kontrakto).

Plenumadon de kontrakto sur la nivelo 6 (do, la deklarinto devas gajni minimume 12 prenoj) oni nomas *malgranda ŝlemo*. Malgranda ŝlemo donas super la linio 750 poentojn, se la deklarinto estis vundebla, sed nur 500 poentojn, se li ne estis vundebla.

Plenumadon de kontrakto sur la nivelo 7 (do, la deklarinto devas gajni ĉiujn 13 prenoj) oni nomas *granda ŝlemo*. Granda ŝlemo donas super la linio 1500 poentojn, se la deklarinto estis vundebla, sed nur 1000 poentojn, se li ne estis vundebla.

Poentoj en okazo de neplenumo de la kontrakto

Se la deklarinto ne plenumis la kontrakton, lia flanko ricevas nenion, sed liaj kontraŭuloj ricevas poentojn super la linio. Ili ricevas po 100 poentoj por ĉiu mankanta kartopreno, se la deklarinto estas vundebla, kaj po 50 poentoj por ĉiu mankanta kartopreno, se li ne estas vundebla.

Ekzemplo.

Kontrakto «7 karoj», la deklarinto ne estas vundebla, 10 gajnitaj prenoj: 150 (3×50) poentoj super la linio al defendantoj.

Duobligado kaj reduobligado

Se dum la aŭkcio post la lasta propono iu *duobligis*, tiam poentoj estas kalkulataj sekvamaniere.

La poentoj sub la linio (t.e. la poentoj pro plenumo de la kontrakto) estas duobligitaj (inkluzive de la aldonaj 10 poentoj en okazo de senatuta kontrakto). Pro plenumo de duobligita kontrakto la flanko de la deklarinto ricevas aldone 50 poentojn super la linio. Kartoprenoj, gajnitaj super la kontrakto, donas po 200 poentoj, se la deklarinto estas vundebla, kaj po 100 poentoj, se li ne estas vundebla (anstataŭ po 20 aŭ 30 poentoj laŭ la emblemo, kiujn oni ricevas sen duobligado). Ĉiuj tiuj poentoj estas duobligitaj, se dum la aŭkcio post la lasta propono kaj ĝia duobligo iu *reduobligis*. Do, por gajni partion per nur unu reduobligita disdono sufiĉas plenumi kontrakton sur la nivelo du en minora emblemo ($2 \times 20 \times 2 \times 2$ poentoj sub la linio), unu en maĵora emblemo ($1 \times 30 \times 2 \times 2$ poentoj sub la linio) aŭ unu en «sen atuto» ($(1 \times 30 + 10) \times 2 \times 2$ poentoj sub la linio).

Ekzemploj:

Kontrakto «duobligitaj 4 keroj», la deklarinto ne estas vundebla, 10 gajnitaj prenoj: 240 ($4 \times 30 \times 2$) poentoj sub la linio, 50 ($50 + 0 \times 100$) super la linio.

Kontrakto «duobligitaj 4 sen atuto», la deklarinto ne estas vundebla, 11 gajnitaj prenoj: 260 ($(4 \times 30 + 10) \times 2$) poentoj sub la linio, 150 ($50 + 1 \times 100$) super la linio.

Kontrakto «reduobligitaj 2 trefoj», la deklarinto estas vundebla, 9 gajnitaj prenoj: 160 ($2 \times 20 \times 2 \times 2$) poentoj sub la linio, 500 ($50 \times 2 + 1 \times 200 \times 2$) super la linio.

Poentoj pro neplenumo de duobligita kontrakto estas kalkulataj sekvamaniere. Se la deklarinto ne estas vundebla, la kontraŭuloj ricevas 100 poentojn pro la unua mankanta preno, po 200 poentoj pro la dua kaj tria, po 300 poentoj pro la kvara kaj ĉiu posta mankanta preno. Se la deklarinto estas vundebla, la kontraŭuloj ricevas 200 poentojn pro la unua mankanta preno kaj po 300 poentoj pro ĉiu posta mankanta preno. Ankaŭ tiuj poentoj estas duobligitaj, se dum la aŭkcio post la lasta propono kaj ĝia duobligo iu *reduobligis*.

Ekzemplo:

Kontrakto «duobligitaj 7 karoj», la deklarinto ne estas vundebla, 10 gajnitaj prenoj: 500 ($100 + 200 + 200$) poentoj super la linio al defendantoj.

La sumoj de la premioj pro robro aŭ ŝlemo ne estas influitaj de duobligado aŭ reduobligado.

Premioj pro honoroj

Asoj, reĝoj, damoj, fantoj kaj dekoj estas nomataj *honoroj*.

Se unu ludanto havas ĉiujn kvin atutajn honorojn, li povas sciigi pri tio post la kartludado, kaj al lia flanko estas alkalkulataj 150 poentoj super la linio. Se unu ludanto havas kvar el la kvin atutaj honoroj, al lia flanko estas alkalkulataj 100 poentoj super la linio. Se unu ludanto havas ĉiujn kvar asojn en senatuta kontrakto, al lia flanko estas alkalkulataj 150 poentoj super la linio.

Ofte ludantoj interkonsentas ludi sen premioj pro honoroj.

Rimarko pri antaŭnelongaj ŝanĝoj en poentokalkulado

Pli frue la reguloj distingiĝis de la nunaj(priskribitaj tie ĉi) per tio, ke

- la kvara kaj ĉiu posta mankata preno donis en okazo de duobligo nur po 200 poentoj kaj
- la aldonaj 50 poentoj pro plenumita duobligita kontrakto ne estis duobligitaj en okazo de reduobligado.

Briĝo kaj Esperanto



Janusz Korwin-Mikke (esperantisto) estas pola majstro en briĝo, politikisto, parlamentano, sed ankaŭ ŝatas ludi ŝakon. Li estas politikisto, parlamentano, de la jaro 2014 Membro de Eŭropa Parlamento (MEP). Li estis kandidato por Prezidento de Pollando en la Prezidentaj balotoj en Pollando 2015

Inter majstroj en briĝo estas famaj politikistoj inter alie la pola esperantisto kaj politikisto Janusz Korwin-Mikke

Krom esti politikisto kaj esperantisto, li estas pola konservativa publicisto, fondinto de Unio de Realpolitiko kaj ĝia eksa prezidanto, proprietulo de la gazeto Najwyższy Czas! (esperante Urĝa tempo!, estas pola sociala-politika semajngazeto).

Li estis parlamentano en pola parlamento dum la jaroj 1991-1993, i.a. en la jaro 1992 li persone prezentis en pola Sejmo la revizian rezolucion kiu poste sekvis la falon de pola registaro de Jan Olszewski. Li estas prezidanto de la Kongreso de Nova Dekstrularo (KND) (ĝis la 22-a de januaro 2015, nun prezidanto de partio Korwin), lia proksima kunlaboranto estis Stanisław Michalkiewicz kaj de la jaro 2011 proksime kunlaboris kun alia politikisto kaj defendministro Romuald Szeremietiew, de la jaro 2014 Membro de Eŭropa Parlamento (MEP). Li estis kandidato por Prezidento de Pollando en la Prezidentaj balotoj en Pollando 2015, en kiuj li akiris 4-an lokon kun 3,26 % da balotvoĉoj.

Bibliografio



Aperis 5-lingva terminaro pri briĝo en Esperanto^[1].

Referencoj

1. [↑] Ralph Harry, *Briĝo, kvinlingva terminaro*, Aŭstralia Esperanto-Asocio, 27 paĝoj, 1987.

Elŝutita el "<https://eo.wikipedia.org/w/index.php?title=Briĝo&oldid=7099401>"

Ĉi tiu paĝo estis lastafoje redaktita je 18:02, 12 jan. 2021.

La teksto disponeblas laŭ la permesilo Krea Komunaĵo Atribuite-Samkondiĉe 3.0 Neadaptita; eble aldonaj kondiĉoj aplikeblas. Vidu la uzkondiĉojn por detaloj.